あずみFOREVER
SEX AND HEN
In edicola ogni mese su HOT
ORION

PON-PON

videogiochi hentai e ragazze giapponesi !

DOPO AVER IDEATO E REALIZZATO la prima rivista italiana dedicata ai videogiochi hentai, abbiamo deciso di varare un nuovo progetto che fosse più vicino alle esigenze di tutti gli appassionati di questo genere.
Quello che vi trovate fra le mani è il frutto di mesi di preparazione e "faticosi" viaggi in Giappone...
Le novità più evidenti sono certamente il prezzo di copertina e la periodicità mensile delle uscite. Finalmente non dovrete più aspettare due o tre mesi per poter scoprire le ultime news giapponesi e provare le demo dei videogiochi più nuovi!
Chi si starà chiedendo perchè accanto alla testata c'è la scritta "bishojo game magazine" e non "hentai game magazine", si può tranquillizzare, non abbiamo cambiato genere, semplicemente abbiamo deciso di utilizzare il termine inventato dagli otaku giapponesi per indicare i giochi hentai: bishojo game.
Il Cd-Rom di PON-PON è stato realizzato per rendere facile la navigazione fra le ben 12 sezioni che lo compongono. Un'interfaccia grafica innovativa permette di raggiungere velocemente tutto il materiale che è stato inserito nel CD.
L'area più interessante è sicuramente quella che contiene le demo dei giochi originali giapponesi (essendo giochi non tradotti, la storia è incomprensibile, ma, sicuramente, le demo selezionate faranno amare i giochi hentai anche ai videogiocatori meno otaku).
A questo punto non ci resta che augurarvi buon divertimento e buona lettura!!

FRANCESCO FONDI

sommario

PON PON

Pubblicazione mensile - Anno I
Numero 1 - Giugno 2000
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n° 15/2000 del 22 marzo 2000

Direttore Editoriale: Giovanni Bovini

Direttore Responsabile: Simone Bovini

Progetto Editoriale: Francesco Fondi

Progetto Grafico CD-Rom: Alessio Russo

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
Giorgio Nardoni

Coordinamento redazionale:
Simone Silvestri

Impaginazione:
Lilith Mazzocchi

Redazione:
Marco Bartoli, Yusuke Yokoi, Yume K, Elisa Nardoni, Takashiro, Max Polo.

Redazione Orion:
Emilia Mastropierro, Maria Grazia Acacia, Sergio Selvi

Si ringrazia:
Junya Tamano, Nakamura San (Presidente Silence Co.), Oshima Kenji, Jaime D'Alessandro, Massimo Belfiore, Emanuele Tomassini, Massimo AAC.

Editore:
Orion Distribuzioni Srl
Strada Selvette 1 bis/1, Bosco
(PG)

Stampa:
Grafiche Bovini, Bosco (PG)

Distributore per le edicole:
CDM Srl - Centro Diffusione Media
V.le D.P. Borghi 172, 00144 Roma

Anche i personaggi di Matsumoto vogliono menare le mani

Cosmo Warrior Zero sarà certamente un gioco atipico per vari motivi, primo tra tutti il fatto di essere sotto la giurisdizione della Taito che, per una volta, entra in gioco con un titolo anime related al posto della solita Bandai. Si tratta di un gioco per PSX con una storia originale scritta da Leiji Matsumoto che coinvolge molti tra i suoi personaggi più famosi, tra i quali Harlock in versione giovanile. Il titolo avrà una struttura multievento e sarà presente anche una sezione nel più classico stile dei più famosi picchiaduro a incontri. Se avete sempre desiderato sfondare i dentoni di Tochiro con gli scarponi di Harlock Cosmo Warrior Zero sarà il gioco adatto a voi!

Generazioni di Gundam (di nuovo) a confronto

Il panorama videogiochistico giapponese quest'estate sarà ravvivato dall'uscita di SD Gundam G Generation 3, il nuovo capitolo della saga di giochi in stile Super Robot Wars completamente dedicato alle varie serie che vedono come protagonisti le molteplici incarnazioni del mobile suit bianco. La maggiore attrattiva del prossimo blockbuster della Bandai sarà la presenza di oltre 1000 personaggi tratti dagli anime e dalle Side Story pubblicate come fumetti e romanzi. Sarà anche possibile scambiare dati connettendo la PSX al Wonderswan che, ovviamente, beneficerà di una sua versione dedicata.

Sottomarini gialli o blu?

Il progetto della Sega di produrre un videogame basato sull'anime Blue Submarine n° 6 inizia a prendere forma. Ovviamente il gioco girerà sul Dreamcast e userà come intermezzo diversi filmati in CG realizzati dallo stesso staff che si è occupato delle sequenze originali. I dettagli sulla meccanica di gioco per il momento sono alquanto oscuri anche se dalle indiscrezioni sembra che sarà basata su una serie di missioni, al termine delle quali sarà possibile effettuare refit del sottomarino grazie ai crediti guadagnati in combattimento.

"Con un solo dito sono in grado di farti uscire la vita dalla bocca"

Dopo una nefanda serie di videogame uno più brutto dell'altro il buon Kenshiro ci riprova con un gioco prodotto dalla Bandai, software house a dire il vero non proprio ai massimi livelli in fatto qualitativo. La data di uscita è fissata per l'estate mentre il gioco girerà sull'ormai stagionata Playstation. Come al solito si tratterà di un picchiaduro e la sua struttura sembra una riproposta in 3D del vecchio Last Battle, con la differenza che le sequenze a scorrimento assomiglieranno più a Final Fight che a Vigilante. Quando Ken si troverà di fronte l'immancabile boss di fine livello la prospettiva e lo stile di gioco cambieranno in un classico scontro uno contro uno con tanto di mosse speciali e tutti i vari elementi immancabili nel filone. Dalle prime foto distribuite sembra che la lavorazione stia procedendo discretamente bene e, in particolare, sono apprezzabili i modelli 3D che appaiono piuttosto aderenti ai connotati fisici dei protagonisti della serie. Per una volta in un titolo su licenza non verranno usati filmati digitalizzati, bensì un serie di sequenze narrative realizzate con lo stesso motore grafico del gioco, sigla iniziale inclusa. I dubbi sull'effettiva qualità dell'ennesimo videogame su Ken vengono soprattutto dalla non esaltante reputazione della Bandai e dal timore che una grafica apparentemente bella in foto non si muova poi tanto bene sullo schermo. Non ultima viene la questione della giocabilità: la Bandai riuscirà a creare un gioco che piaccia a tutti e che non sia acquistato solo da fans che si turano il naso?

La Playstation 2 sfonda in Giappone

Nonostante i problemi tecnici e un lancio non proprio organizzatissimo la Sony è riuscita a distribuire un numero letteralmente spropositato di Playstation 2 dal 4 marzo ad adesso. Le proiezioni di vendite risalenti alla metà di aprile segnalavano ben 2 milioni di unità vendute in soli due mesi con una media di 200.000 console vendute alla settimana. I motivi di un successo così grande vanno in parte ricercati nel grande battage pubblicitario che ha accompagnato la macchina dalla sua presentazione alla stampa al lancio commerciale, tuttavia secondo molti analisti di mercato la funzione secondaria di lettore DVD ha influito molto nell'incontrare il gradimento del grande pubblico. Dati alla mano si può notare un netto squilibrio tra le vendite delle Playstation 2 e dei giochi attualmente disponibili. Non a caso un recente sondaggio a cura della stessa Sony ha riportato che il 60% degli acquirenti usa la macchina prevalentemente come lettore DVD, fatto che doveva già essere a conoscenza dei produttori di materiale audiovisivo che dagli inizi di marzo hanno notevolmente intensificato la produzione e le uscite di film e serie televisive su tale supporto. Ad ogni modo l'impressione generale è che nei prossimi mesi le vendite della Playstation 2 subiranno un brusco arresto dovuto sia alla mancanza di giochi di rilievo sia all'assorbimento della novità iniziale.

Brutte notizie per i fan di Macross

In modo abbastanza repentino la Bandai of America ha deciso di cancellare la versione statunitense del discreto Macross VFX2 per PSX. I motivi di questo cambio di rotta sono da ricercarsi nella volontà da parte della società di investire capitali nell'adattamento e nella promozione pubblicitaria di Digimon World e Countdown Vampire sempre per il 32 bit della Sony.

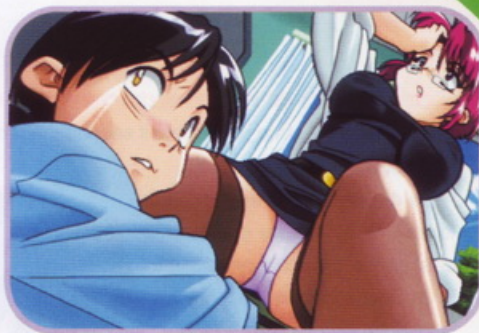
La svolta nel divertimento portatile può attendere

Con notevole disappunto da parte dei videogiocatori di tutto il mondo la Nintendo ha annunciato che al prossimo E3 non sarà presentato nessun tipo di materiale riguardante sia il GameBoy Advance che il Dolphin. Se per il secondo la cosa non era poi così inaspettata per il primo la notizia và in totale contrasto con quanto affermato da Peter Main all'inizio dell'anno. Insomma, la Nintendo prosegue con la sua personalissima politica dei ritardi anche se stavolta appaiono plausibili alcune giustificazioni. Secondo molti la grande N non ha ancora trovato un rimpiazzo per la fornitura di schermi LCD dopo la rottura con la Sharp dell'anno scorso. Ricordiamo che i motivi dell'allontanamento tra le due compagnie sono da ricercarsi nel ritardo con cui la Sharp ha fornito il quantitativo necessario di schermi per la realizzazione dei GameBoy da distribuire nel periodo natalizio. Questo inconveniente ha causato alla Nintendo notevoli perdite e l'ha spinta a riesaminare il contratto di esclusiva con la Sharp. Nel frattempo, in maniera molto sibillina, la Capcom ha annunciato di avere in lavorazione ben 3 titoli per il nuovo portatile della Nintendo. Questo farebbe parte di una politica di riavvicinamento tra i due colossi del divertimento elettronico dopo i dissapori manifestatisi fin dalla gestazione del Nintendo 64. Ricordiamo per i meno informati che il GameBoy Advance sarà una console a 32Bit con schermo a colori e con capacità tecniche paragonabili a quelle del Saturn nel campo della grafica 2D. La macchina avrà un'estensione orizzontale alla stregua del defunto Game Gear e dovrebbe contenere diverse porte di comunicazione per essere interfacciata sia al Nintendo 64 che al futuro Dolphin.

Final Fantasy IX ai nastri di partenza

Per quanto si tratti dell'episodio meno chiacchierato della serie Final Fantasy IX risulta dalle prime immagini e indiscrezioni ben più promettente del predecessore di cui, ricordiamo, tutte le riviste straparlavano a neanche un mese dalla sua presentazione ufficiale. Per l'occasione il ruolo di character designer torna a Yoshitaka Amano che, almeno dalle prime foto, sembra aver ideato personaggi piuttosto lontani dal suo stile usuale. Final Fantasy IX rappresenta un ritorno alle origini e un allontanamento rispetto alle atmosferefantascientifiche-steampunk degli ultimi episodi e pare che torneranno alla ribalta proprio i cristalli degli elementi, ovvero il fulcro delle storie nei primi Final Fantasy. L'uscita del gioco è prevista per il 19 luglio, quindi non ci resta che aspettare.

Nintendo e Sega alleate?

Sega e Nintendo si combattono da oltre 10 anni, eppure attualmente sono coinvolte in un'iniziativa comune. Risalgono all'anno scorso le prime voci relative allo sviluppo di un gioco della serie di Sakura Taisen per GameBoy, un'indiscrezione che ha fatto letteralmente vacillare i postulati basilari del mercato dei videogame. Sakura Taisen è stato uno dei titoli di maggior successo per Saturn in Giappone e si presentava come un bizzarro mix tra un'avventura, un gioco strategico e un simulatore di appuntamenti, il tutto condito da sequenze animate di alta qualità. La Sega ha confermato l'intenzione di realizzarne una versione per GameBoy subito dopo aver annunciato una collection dei primi episodi e un sequel per Dreamcast. Il problema sostanziale in tale operazione riguardava la necessità imposta dai vertici della Sega che la cartuccia presentasse un sistema che gli permettesse di interfacciarsi al sopracitato 128Bit. In interviste successive le maggiori autorità della Nintendo rappresentate dal presidente Yamauchi e da Shigeru Miyamoto, il papà di Mario e Zelda, comunicarono alla stampa che un'eventualità simile era del tutto da escludere e che se la Sega voleva raggiungere una partnership con loro avrebbe dovuto fare scelte ben diverse. Dopo mesi di trattative siamo finalmente arrivati al primo risultato tangibile di questa collaborazione, ovvero Pocket Sakura, un gioco portatile basato sullo stesso concept di Pocket Pikachu. Sarà possibile poi scambiare dati con la versione Game Boy di Sakura Taisen che, finalmente, ha una sua data di uscita ufficiale. Il gioco uscirà in Giappone il 29 giugno e rappresenta un buon inizio per future collaborazioni tra le due società.

Ace of Spades 2

Con un pò di ritardo rispetto alla data prevista, è stato pubblicato il secondo videogioco hentai tradotto in Italiano.

Aces of Spades 2 è un mix perfetto fra una avventura grafica e un card game. Il gioco è ambientato in un casinò illegale molto esclusivo, dove ricchi e potenti signori giapponesi scommettono la propria ragazza...

Terminata una sequenza clicca e leggi, per accedere alla successiva, si deve battere il proprio avversario sul tavolo verde e si possono scegliere tre giochi di carte differenti: Black Jack, Seven Cards Stad Poker e Red Dog. Ogni volta che si vince una partita si può approfittare della donna che ha portato l'avversario. Ci sono ragazze di tutti i tipi: annunciatrici televisive, infermiere, studentesse universitarie, idol, etc.

ACES OF SPADES 2 NON È IL SOLITO STRIP POKER, MA UN DIVERTENTE MIX FRA UNA AVVENTURA "CLICCA E LEGGI" E UN CARD GAME. DURANTE LE SEQUENZE DI GIOCO NEL CASINÒ CI SONO TRE TIPI DI CARD GAME SELEZIONABILI, E NEI PROSSIMI NUMERI DI PON PON PUBBLICHEREMO UNA GUIDA PER IMPARE A GIOCARE COME DEI VERI PROFESSIONISTI.

LE RAGAZZE DEL GIOCO SONO STATE DISEGNATE DA AUTORI DIFFERENTI, IN QUESTO MODO LE SEQUENZE HENTAI SONO PIÙ INTERESSANTI.

RECENSIONI

GRAFICA	▶▶▶▶▷
SONORO	▶▶▶▷▷
GIOCABILITÀ	▶▶▶▶▶
VOTO	▶▶▶▶▷

Configurazione minima richiesta dal gioco:
Windows95(Win 98)
Pentium 100 Mhz
640x480
16 MB RAM 4X CD-ROM drive

Durante la partita la I.A. del computer e la gestione random delle carte sono assolutamente bilanciate e sembra di giocare in vero casinò (anche se a dire la verità il computer ogni tanto bara!!). Quindi non è possibile scoprire tutte le sequenze hentai in poche partite, vi serviranno vari giorni per battere tutti i vostri avversari. Per fare amare il gioco anche dai giocatori interessati più alle immagini che alla giocabilità, la Love Gun ha fatto in modo che anche perdendo una partita è possibile assistere a una scenetta hentai (in questo caso vedrete il vincitore che approfitta della vostra ragazza...).
I personaggi femminili sono stati realizzati da disegnatori differenti, in questo modo vengono soddisfatte tutte le richieste e i gusti più particolari, e anche gli otaku più esigenti rimarranno soddisfatti.
Dopo tutte le polemiche sui videopoker, Aces of Spades 2 potrebbe rappresentare la soluzione ideale di tutti i problemi e, chissà un giorno, anche salvare il mondo intero (ndr scusateci per la pessima citazione di Golden Boy, ma Ace of Spades 2 è un gioco veramente divertente!).

La versione di Ace of Spades 2 tradotta in Italiano è quella normal senza le censure che vedete in queste immagini. Fra qualche mese sarà possibile giocare anche con la versione SM che farà sicuramente impazzire gli amanti delle situazioni forti.

Xchange2

Nel precedente gioco "Xchange"
il corpo del protagonista (Takuya Aihara) muta in quello di una donna a causa della medicina inventata dalla geniale scienziata Mami Sato che lavora come caporeparto nella facoltà di chimica dell'unviersità di Tokyo. In questo nuovo capitolo della saga Xchange, il nostro eroe tornerà nuovamente ad essere una ragazza a causa della macchina segreta creata da un altro membro del reparto di chimica, la bella Eri. Takuya dovrà anche radunare il denaro necessario per acquistare l'antitodo che lo farà diventare di nuovo un maschio.

Riuscirà Takuya a superare le mille difficoltà (belle e brutte) e tornare ad avere di nuovo le sembianze di un uomo? Nelle prossime pagine vi presenteremo le 5 ragazze che non erano presenti nel primo capitolo di Exchange. Abbiamo anche raccolto in uno schema le selezioni che vanno effettuate per arrivare al Best ending.

Xchange 2
è uno dei giochi
più belli usciti recentemente.
Il character design
è perfetto
e la colorazione
dei disegni al computer
è stata realizzata molto bene.

GRAFICA	▶▶▶▶▷
SONORO	▶▶▶▶▷
GIOCABILITÀ	▶▶▶▶▷
VOTO	▶▶▶▶▷

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA DAL GIOCO:
Windows95(Win 98)
Pentium 133Mhz
640x480
32MB RAM 4X CD-ROM DRIVE

Miyuki Watanabe

Quando si tratta di recitare Miyuki dimentica se stessa e s'immerge a fondo nella parte assegnatale. Una volta era tanto persa nella sua parte da non accorgersi di un terremoto che aveva colpito la sua città. Da questo episodio Miyuki sarà chiamata dagli altri "la donna che ha il cuore di ferro"…Il giorno dopo esser diventato ragazza, a Takuya viene fatta una richiesta insolita da parte di Miyuki, ovvero di recitare la parte di un ermafrodite. Per Takuya, che fondamentalmente è un uomo, la parte di addice meravigliosamente, e lasciatosi convincere dai dolci modi della ragazza, comincia, seppur contro voglia, a farsi vedere nel club di teatro.
Col passare del tempo, il rapporto tra Takuya e la ragazza si fa sempre più intimo….

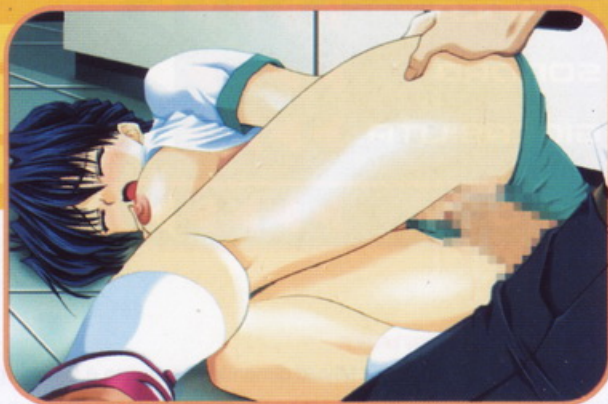
Ora verranno elencate le selezioni giuste da fare per arrivare ai best ending (per ogni ragazza), ma le frasi nel gioco sono scritte in giapponese, ed anche traducendole, non saranno facilmente comprensibili per gli giocatori europei (sono quasi tutte in kanji).

La strada per i Best Ending di Miyuki

La prima volta
La seconda volta
La terza volta
La quarta volta

Xchange2

Maiko

Aspira ad avere una romantica storia d' amore con un uomo, ma purtroppo ha paura degli uomini. Una ragazza senza dubbio un pò strana. La causa della sua paura smisurata nei confronti del genere maschile sono gli scherzi che ha subito costantemente da parte dei ragazzi e dei professori uomini. Per questo Maiko si è allontanata sempre di più dai ragazzi, ed è arrivata infine a desiderare un nuovo rapporto tra ragazze. Takuya diventa così vittima di uno scherzo malizioso da parte di Maiko, mentre erano "entrambe" nella calda vasca da bagno (Ofuro!). Dentro di lei Maiko è ancora attratta da un amore con il sesso opposto e Takuya, a conoscenza di ciò, cerca di poter soddisfare i desideri della giovane ragazza, ma...

La strada per i Best Ending di Maiko
- La prima volta
- La seconda volta
- La terza volta
- La quarta volta

La Crowd non si smentisce e con Xchange 2 ha creato un nuovo capolavoro hentai.

RECENSIONI

MEGUMI

Megumi non è mai sicura di se stessa, a causa della sua disattenzione, se così la si vuol chiamare, che spesso la porta a combinare dei pasticci. In più, questa ragazza non è affatto brava a stare con le persone.
Lavora in un karaoke box, ed il suo obiettivo è quello di trovare il coraggio per riuscire a dichiarare i propri sentimenti al ragazzo che le piace. E quel ragazzo… è proprio il nostro Takuya. Takuya inizia il suo lavoro par-t-time nel karaoke box per riuscire a trovare i soldi necessari alla creazione delle medicina che lo riporterà nel corpo maschile, e lì incontra Megumi. Più tardi comincia a scoprire i propri sentimenti verso questa ragazza…

Primo giorno di lavoro al karaoke box. Takuya deve urgentemente andare al bagno, ed è quindi costretto (?) ad andare in quello delle ragazze. Per Takuya che in realtà è un maschio, quello sarebbe un posto proibito… ed ovviamente non vi è mai entrato prima d'ora. Non appena apre la porta, si trova di fronte ad una ragazza in procinto di alzarsi le mutande… già, la ragazza è proprio Megumi. Più tardi Takuya scoprirà che Megumi è sempre disattenta, ed aveva dimenticato anche quella volta, di chiudersi a chiave…

LA STRADA PER I BEST ENDING DI MEGUMI
LA PRIMA VOLTA
LA SECONDA VOLTA
LA TERZA VOLTA
LA QUARTA VOLTA
LA QUINTA VOLTA

IL CHARACTER DESIGN RICORDA MOLTO QUELLO DI UN ALTRO GIOCO DELLA CROWD: TOKIMEKI CHECK-IN (DA NON CONFONDERE CON TOKIMEKI MEMORIAL DELLA KONAMI CHE È FORSE IL SIMULATORE D'APPUNTAMENTI PIÙ FAMOSO).

Shizuka

Il miglior amico di Takuya, Daisuke, gli chiede di scattare una foto ad una ragazza. Questa ragazza sarebbe Shizuka, studente dell' Istituto femminile Maruyama. I dormitoi di questo istituto non permettono assolutamente l'accesso dei ragazzi, ed a Daisuke non è permesso entrare. Proprio per questo Daisuke pensa di appoggiarsi all'amico. Takuya decide così di entrare nel dormitorio delle ragazze ed alla vista di Shizuka, si prende un forte spavento: la ragazza è identica a se stesso !

Per guardare le Best Ending di Shizuka è necessario lavorare al karaoke box, e perdere alla partita di baseball-karaoke, un evento che accade nel karaoke box. Per perdere, basta scegliere le canzoni in inglese.

La strada per i Best Ending
La prima volta
La seconda volta
La terza volta
La quarta volta

La casa editoriale giapponese Paradigm ha appena pubblicato un illustration book dedicato a questo Xchange 2. Il prezzo in Giappone è di 2300 yen e dovrebbe essere possibile ordinarlo presso le librerie italiane più fornite.

Kyoko

Nonostante sembri essere una bambina piccola, in realtà Kyoko è anche più grande (di età) di Takuya. Passa la maggior parte del tempo ad osservare l'hobby preferito di suo padre, che consiste nel rimorchiare delle ragazze, far loro indossare dei vestiti erotici e scattare le foto. Kyoko fa la sua apparizione in scena proprio mentre Takuya stava per rimanere vittima del padre.
Chissà per quale motivo, più tardi Takuya si troverà ad aiutare Kyoko nell'evitare che il padre si sposi di nuovo. Ma il padre di Kyoko stava pensando al nuovo matrimonio perchè potesse rendere la vita di sua figlia più facile. Così, venuta a conoscenza di ciò, Kyoko permette al padre di risposarsi. Poi, per riordinare le proprie idee, chiede a Takuya (tornato uomo) di abbracciarla forte…

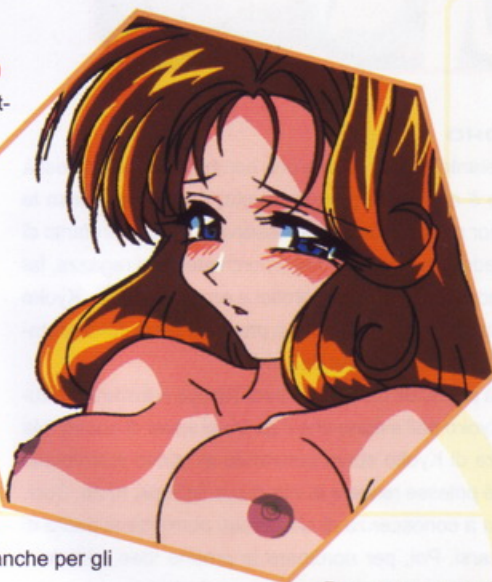
La strada per i Best Ending
La prima volta
La seconda volta
La terza volta
La quarta volta
La quinta volta

Il sito web della Crowd è: www.hs-crowd.co.jp Purtroppo tutti i testi sono in Giapponese, ma è possibile scaricare delle immagini molto divertenti e si possono scoprire le ultime novità di questa software house.

C'è un personaggio particolare nella storia, Kudo, un ragazzo follemente innamorato di Takuya nelle sembianze femminili. Ha continuato a frequentare assiduamente il reparto di chimica, con la speranza di poter rivedere Takuta con il corpo da donna. Ora che questo è accaduto, Kudo attaccherà il Takuya donna insistentemente, ovunque lui/lei si trovi, la inviterà ad un appuntamento. All'inizio Takuya rifiutava, ma con il passare del tempo ha cominciato a comprendere il sentimento di amore del ragazzo…
Per quanto riguarda gli ending di Kudo ce ne sono due. Ma non vi sveleremo di che tipo di finale si tratta.

Configurazione richiesta:
Windows 95 (Win 98)
Pentium 100 Mhz
640x480
16 MB RAM 4X CD-ROM drive

Per chi non se ne fosse ancora accorto

è uscito da alcuni mesi il primo vero videogioco hentai tradotto in italiano. Chi ci seguiva su Play X sicuramente conoscerà (e probabilmente avrà acquistato) questo titolo che viene tuttora considerato il migliore videogioco hentai tradotto in Europa o negli USA.
L'edizione originale di Viper M1 è stata pubblicata un anno fa per festeggiare i 10 anni di vita della software house Sogna.
Normalmente il livello di rigiocabilità nei videogiochi hentai è molto basso ma nel menu iniziale di Viper M1 si possono scegliere tre storie differenti e, a seconda delle scelte effettuate durante la partita, si raggiungeranno differenti finali. La caratteristica che ha reso famoso M1 (e tutti gli altri titoli della serie Viper) è la qualità dei disegni e l'animazione degna di un vero anime. Questo rende il gioco interessante anche per gli appassionati di anime che non amano i giochi hentai.

Per avere maggiori informazioni si può andare sul sito www.starshop.it oppure su www.hobibox.com

My Mothers

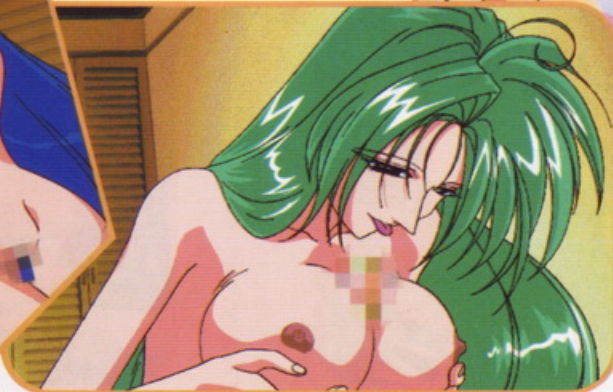
Una studentessa giapponese grazie a uno suit potenziato deve combattere le forze del male che minacciano la sua città...

The May Works

Strani esseri spaziali vogliono trasformare una ragazza giapponese in una specie di incubatrice galattica... ma le cose andranno a finire in modo molto differente!

Green Boy

Tre sorelle che lavorano in un negozio di fiori si ritrovano ad "allevare" un ragazzo nato da un seme. Riusciranno a farlo diventare un vero uomo?

prossime uscite

DATA	TITOLO DEL GIOCO	PRODUTTORE	GENERE
Aprile	Snow Memoria wasurenu omoi	AIR PLANTS	AVG
	Miracle Temptation	ESCUDO	AVG
	Gakko de Chokyo (provv.)	ESCUDO	SLG (istruttivo)
	Princess Memory	Cockteil Soft	RPG
	Repeat kurikaesareru...	SIRIUS	AVG
	Zetsubo 2000 aoi kajitsu no...	Studio Moebius	AVG
	Sacrifice (provv.)	HAO	AVG
	Tsubasa no hatameki	Shape Shifter	AVG
	"The seven stories of sin"	Roof	AVG
	Marchen maid jikoku	Archive	AVG
	Virtual Touko...	Nekodama	AVG
	Kohitsuji tachi no nemurenai yoru	Candy Soft	AVG
	Doushin sanshimai no etude	CLAUD	AVG
	Omokage	JADE	AVG
	Angelis'n tenshi no iiwake	Spika	Renai SLG Novel
	Senpai	MOON	Gakuen Junai AVG
	Diventiamo Sua Maestà Imperiale!	R.	Puzzle SLG
	Aries	CIRCUS	Jun ai Ren ai AVG
	Fugue kimi to boku no uta	C's ware blits	AVG
	Hinatano oka Be Loved My..	Pumpkin sotfware	Novel AVG
	Gyakusatsu	Shicimi tougarashidan	AVG
	ME GA MI megamichan get...	CHOKO	AVG
	Night work	Mutation	S.AVG
	PINUPS GIRLS	LIBIDO	Ren ai SLG
	Body hacker	Kurumi	AVG
	Maid Lesson Koi	Studio Neko punch	Ren ai SLG
	CLOSE 2U	AKACHAN	Ren ai AVG
	Suitensho	Apple Pie	AVG
	Ippatsu Nihyakkai	OTEMOTO	Ma-jan(scacchi cinesi)
	Gamburu !	STUDiO B-ROOM	STG
	Believe	DNA	AVG
	Lavender	for	AVG
	Yobai mania	WAFFLE	ACT
	Venus rave kuroki hitomi no...	West vision	AVG {istruttivo)
	Success (provv.)	ScooP	AVG
	Maykick Online	ZENOS	vs.network SLG
	Gokuraku Viper Viper Paradise	SONIA	board game
	Sincronize dream	Tinker Bell	AVG
	Sakurambo Station	Mer Rouge	Ren ai SLG
	Fukakutei sakaino...	Degianime Corporation	AVG
	Pure Doll	Triangle	AVG (istruttivo)
	Sayonara hohoemi 2	k' Night	AVG
	Manatsu no yoru no yume	B.F	AVG
	scout...	Visione	AVG
	Yasoumu	Melody	AVG
	Nemurenu morino ohimesama	Pinguin works	AVG
Maggio	Sasayaki	D'z	AVG
	Natural2 -DUO-	Fearly Tail	Ren ai kyosei SLG
	Enamel panic	F&C	3D Shooting
	Scandal (provv.)		AVG
	START	BELL-DA	Ren ai SLG+AVG
	Heart de network !	Euphony Production	SLG (futuristico)
	Heartfull Days	Etel	AVG
	Depaga (provv.)	Sweet	SLG (istruttivo)
	Saint Cosple Gakuen	Stone heads	Ren ai SLG
	Rakuen meikyou PET	SPEED	AVG
	SM no susume The Seeker	ZERO TENSHINDO	AVG
	Elevator	APPLE PIE	
	Nakushita toki he	Ciel	Ren ai AVG
	Breeze passed us by	Pin pai	Ren ai SLG
	kiokuno umi kara Watermark	Rose	AVG
Giugno	Mou sukini shite kudasai	System Zero	AVG (istruttivo)
	Hohoemi wo mouichido	U.Me SOFT	AVG
	Watashino Arika	JANIS	AVG
	Omakase Doukoukai	RAIN SOFTWARE	AVG
	Canaria kono omoini utani..	Front Wing	AVG
	Chotto shiyouyo !	BLACK PACKEGE	
	sence off	otherwise	AVG
	Pure mail	over flor	
	VIPER-GT1	SOGNA	SLG
	CARTAGRAN	Soleil	action AVG
	Omoide no kanata	PL+US	visual nobel
	Kangatari	Euphony Production	AVG
	J.A.	Rose	AVG
Luglio	Nijiiro youjo	STUDIO B-ROOM	AVG
	VIPER-RSR	SOGNA	animation RPG
	Sasurai no ryorinin	JUPITER	SLG+AVG

HYPER ANIMATION SERIES
VIPER
-M1-

HOBIBOX
Europe

Shusaku

SHUSAKU

Recentemente questo videogioco ha superato le 160.000 copie vendute facendolo balzare in testa alle classifiche di vendita di giochi hentai e non. Shusaku è il nome del protagonista del gioco, uomo di mezza età il cui impiego è quello di amministratore (portiere) del dormitorio femminile delle studenti di un istituto di musica. Egli appare alle ragazze come innocuo amministratore dalla vita pacifica e tranquilla, mentre dietro le quinte, si accinge a sviluppare il suo diabolico progetto "faccio tante foto e ricatto le ragazze"... ma all'ombra del protagonista, sarai tu a decidere le sorti del gioco e delle ragazze...

Benvenuto nel dormitorio del noto istituto femminile di musica. Tu indossi le vesti del protagonista il signor Shusaku amministratore dell'istituto; improvvisamente però, ti accorgi di essere sospettato di non essere il vero amministratore dell'istituto, e ti prefiggi un un obiettivo: scattare delle foto compromettenti alle studentesse per avere del materiale con cui ricattare la direttrice che vuole incastrarti. Il tempo rimasto non è poi molto, ma puoi contare sulla tua tenebrosa brama di...

Se però non comprendi bene il carattere e le abitudini delle ragazze del dormitorio, non è facile muoversi nell'istituto, e poi anche se le fotografi e le ricatti, c'è sempre la possibilità che qualcun altro chiami la polizia ! Per questo, adesso ti presenteremo alcuni degli oggetti e delle fonti che potranno rivelarsi molto utili.

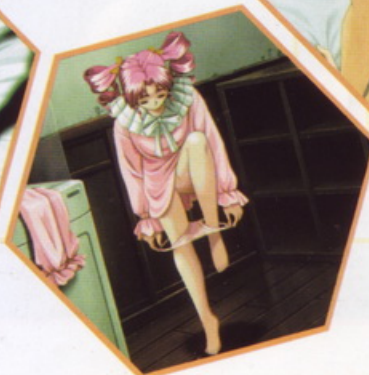
In Shukasu le studentesse Giapponesi sono sempre le protagoniste, ma l'atmosfera del gioco è molto distante da quella leggera e gioiosa degli altri titoli della ELF.

La ELF con Shusaku ha conquistato il mercato giapponese e ha fatto conoscere il genere hentai anche ai non appassionati di questo tipo di gioco.

GRAFICA	▶▶▶▶▶
SONORO	▶▶▶▶▷
GIOCABILITÀ	▶▶▶▶▶
VOTO	▶▶▶▶▶

Configurazione minima richiesta dal gioco:
Windows95(Win 98)
Pentium 133Mhz
640x480
32MB RAM 4X CD-ROM drive

La digital camera: è l'equipaggiamento ordinario del signor Shusaku. Puoi sistemarla nelle camere delle ragazze per scattare foto erotiche. Il signor Shusaku ne ha ben 5. Hai un'ora di tempo prima che si riempiano di dati, quindi è necessario recuperarle un pò per volta. È sconsigliato piazzare tutte le camere per fare molte foto, poichè potrebbe sempre presentarsi la possibilità di scattare una foto quando meno te lo aspetti, ed è quindi conveniente averne sempre una a portata di mano.

Se avete sempre sognato di poter spiare le ragazze di un istituto giapponese questo è il gioco che fa per voi. Non ci sono luoghi proibiti in cui posizionare la telecamera o la digi camera, e quindi potrete osservare le studentesse anche nei momenti più intimi.

La video camera: deve essere utilizzata con attenzione, poichè ne hai solo una. La durata del nastro è di 2 ore, ed è consigliato piazzarla in luoghi dove c'è un notevole via vai di ragazze, come ad esempio gli spogliatoi. Per ricattarle non sono poi necessarie immagini animate, ma ovviamente un video è molto più interessante di una semplice fotografia!

La pillola: è una "medicina" che serve a rendere più disinibite le ragazze. Inizialmente ne hai 15, e la posologia è di 1~2 per volta. Fai attenzione, puoi scattare foto più o meno erotiche in funzione di quante pillole somministri.

Il rasoio: è semplicemente il rasoio con cui il signor Shusaku si rade la barba, ma può sempre tagliare altri peli in altre parti del corpo... ricorda che ne hai solo 3, ed una volta usato su una pelle giovane non è più utilizzabile (anche nei videogiochi hentai l'igene è molto importante).

La corda: è un oggetto di primaria importanza per salire e scendere da alberi o muri, ma il signor Shusaku preferisce utilizzarlo in un altro modo. Ne hai 2, ed ovviamente quando ne utilizzi una, te ne rimane solo un'altra. Ah... se la corda viene tirata troppo, è possibile che si spezzi...

Le illustrazioni sono di altissimo livello sia dal punto di vista tecnico che da quello Hentai!

Il magnifico lavoro dell'amministratore

1. preparare il bagno. Il bagno caldo va preparato entro le 8~9, e l'orario in cui si può accedere nell'enorme vasca è dalle 9 alle 11. Per sicurezza conviene finire i preparativi del bagno entro le 8 e 45.
2. preparare i pasti. Sono tutte giovani ragazze che necessitano di molta energia, quindi è importante che tu preparari il cibo alla mattina e alla sera, per tutte le ragazze del dormitorio, entro 30 minuti. La scelta dei sapori, e quella dei "sapori nascosti" dipende solo da te. Occupati di cucinare pasti soddisfacenti per poter ottenere il massimo durante le sessioni fotografiche...
3. rispondere al telefono. All'interno dell'istituto è severamente vietato l'utilizzo dei cellulari, per cui quando le ragazze vogliono fare una telefonata, sono obbligate a venire nella stanza dell'amministratore. È consigliato avere sempre pronta una digital camera, in caso di telefonate improvvise...

Il concept del gioco (decisamente innovativo), e l'ottima grafica hanno fatto di Shusaku uno dei videogiochi di maggiore successo nel genere hentai.

Corridor

Già dalla copertina si capisce che corridor è il gioco adatto agli amanti delle situazioni forti.

La protagonista, Rumina Tachikawa, è una ragazza che ha perso la madre e viene affidata a un potente uomo giapponese: Kimihiko Huchiu. All'interno della villa dove la protagonista è costretta a vivere, il signor Kimihiko, circondato da opere d'arte di inestimabile valore, abusa delle ragazze che gli capitano a tiro. Ovviamente anche la protagonista Rumina, che è la sua vera figlia, riceve le attenzione del padrone. Le sequenze hentai sono piene di corde con cui vengono "insalsicciate" le ragazze che si sono comportate male... lo stile grafico, pur non tecnicamente perfetto, è adattissimo per rappresentare la sofferenza e il piacere che provano le ragazze che subiscono la violenza del padrone Mimihiko.

Corridor è uno dei primi giochi distribuiti in versione originale in Italia. Grazie ad un accordo con un distributore di Tokyo, sarà venduto a un prezzo nettamente inferiore a quello che normalmente viene pagato dai videogiocatori giapponesi.

Kimihiko Huchiu

Padrone assoluto delle ricchezze della famiglia Huchiu, collezionista di opere d'arte, è anche responsabile del museo d'arte della regione in cui vive. Sembra che in passato abbia avuto una relazione con la madre di Rumina verso la quale è sempre stato molto generoso e disponibile.

GRAFICA	▶▶▶▶▷
SONORO	▶▶▶▶▷
GIOCABILITÀ	▶▶▶▶▷
VOTO	▶▶▶▶▷

Configurazione minima richiesta dal gioco:
Windows95(Win 98)
Pentium 90Mhz
640x480
32MB RAM 4X CD-ROM drive

Rumina Tachikawa

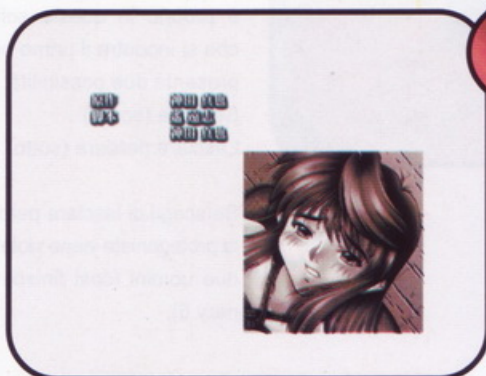
Un nome come questo potrebbe causare traumi infantili a chiunque, ma la nostra ragazza non sembra preoccuparsene troppo.
Cresciuta sola con la madre, non ha mai visto il volto del padre. Dopo la morte della madre, che da tempo soffriva a causa di una malattia incurabile, si ritrova ad essere sola al mondo. Viene così affidata alle cure di una vecchia conoscenza della madre, il signor Kimihiko Huchiu. Non conosce quali fossero i rapporti in cui si sono trovati la madre e Kimihiko in passato, ma dentro di lei, giorno dopo giorno, inizia a vedere in Kimihiko la figura del padre che non ha mai avuto...

Kanae Ooi

Frequenta la stessa università di Kyoko, e vive anche lei nella gigantesca villa di Kimihiko. Kanae è molto ingenua e tranquilla ed ha tutte le doti della ragazza giapponese ideale.

Kyoko Nakayama

È una parente di Kimihiko, dal carattere fortemente egocentrico, si sente la regina della casa. I suoi genitori sono all'estero, ed è quindi affidata anche lei alle cure di Kimihiko.
Il suo rapporto con Rumina è decisamente negativo, probabilmente per la gelosia causata dall'eccessivo attaccamento che Kimihiko mostra nei confronti della "piccola" Rumina.

RECENSIONI

Guida corridor

Dopo la sequenza iniziale appare la schermata di base con un menu a sei voci:

iniziare da capo	per iniziare da capo una partita.
lettura dati	per caricare i dati ed iniziare dall'ultimo salvataggio.
opening	per guardare l'opening (introduzione).
album mode	raccolta delle immagini hentai che abbiamo incontrato durante una partita salvata con la funzione "save".
sound mode	permette l'ascolto della colonna sonora del gioco.
fine	per uscire dal gioco.

Mouse psx	per procedere con la storia / per selezionare il menu
Mouse pdx	per cancellare / per accedere al menu

il menu:
- Load
- save
- window colour change
- Back
- Back to the title
- End

Selezionando la terza scritta (dall'alto) del menu,"window colour change", appaiono 4 linee rappresentanti scale cromatiche che sono rispettivamente, dall'alto in basso, rosso-verde-blu e luminosità, sulle quali è possibile apportare modifiche a proprio piacimento. Per salvare la modifica scegliere OK, poi premere di nuovo il pulsante destro per uscire dal menu.

Per salvare ad ogni bivio, cliccare il pulsante destro del mouse e scegliere la seconda linea del menu (salvare). Cliccare il pulsante sinistro indicando con la freccia i file di dati liberi.

La prima schermata che appare è quella della stanza di Rumina, poi quella delle scale all'interno dell'abitazione ed a seguire c'è una schermata in cui si incontrano delle persone nel salotto della casa del signor Kimihiko Huchiu; è proprio in questa schermata che si incontra il primo bivio che presenta due possibilità:

Salutare (sopra)

Lasciare perdere (sotto).

Se scegli di lasciare perdere:

la protagonista viene violentata da due uomini (così finisce lo scenary 6).

Se scegli di salutare: continua la stessa schermata, poi appare la poco simpatica Kyoko e ti rivolge la parola. A seguire appare la timida Kanae che uscirà di scena dopo una breve chiacchierata con la protagonista. Il prossimo a fare la sua comparsa è il giovane con il codino, seguito dal padrone di casa Kimihiko. Si susseguono una serie di scene l'ultima delle quali è la stanza di Rumina, dopodichè incontrerete il secondo bivio: andare a dormire (sopra), o andare nella stanza di Kanae.

Se scegli di andare da Kanake: dopo poco incontri il terzo bivio, che ti permette di scegliere tra 3 possibilità: chidere informazione sulla famiglia Fuchiu, del signor Kimihiko, o di Kyoko...

Se scegli di andare a dormire: a questo punto, dopo una lunga serie di immagini incontri la prima piccola scena hentai (una sola immagine della piccola Kanae), e poco dopo il terzo bivio : toccarsi (sopra) o non toccarsi (sotto).

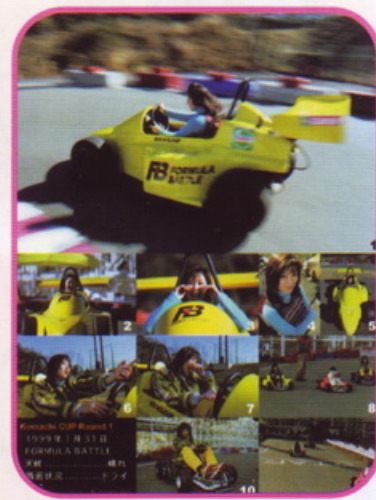
Scegliendo toccarsi, si arriva alla prima vera scena hentai della protagonista... (scenary 4); scegliendo non toccarsi, si giunge ad un'altra scena hentai della protagonista ma anche dell' antagonista Kyoko...(scenary 3).

Questo è solo l'inizio del gioco, fateci sapere che cosa ne pensate di questa guida ai giochi hentai che non sono stati ancora tradotti in italiano. Se riceveremo molte lettere, forse riusciremo a legare il nostro traduttore a una sedia davanti al computer e a fargli tradurre un gioco dall'inizio alla fine!

Donne e motori

Donne e motori sono un connubio decisamente ben riuscito, non a caso ad ogni gran premio che si rispetti, indipendentemente dalla classe di macchine presa in esame, troviamo un nutrito gruppo di ragazze che fanno da "immagine" alla gara. Nell'arduo compito di riprodurre il feeling delle corse automobilistiche i videogame non potevano rimanere indifferenti di fronte ad un aspetto indubbiamente affascinante nel look generale della competizione e, già ai tempi del primo Super Monaco Grand Prix, ogni buon gioco di macchine presentavano, chi più e chi meno, immagini digitalizzate o disegnate di ragazze che faceva da starter o semplicemente da cover image nella schermata iniziale. In particolare la lunga serie di Final Lap della Namco ha iniziato a dare più personalità alle cosiddette Starter Girl recuperandone il design continuamente e creando senza rendersene conto dei veri e proprio proto-personaggi. La vera svolta però è avvenuta in tempi più moderni, a partire dal coin op di Rave Racer che usava come testimonial una ragazza "computerizzata" che ben presto sarebbe stata conosciuta come Reiko Nagase. Nel frattempo nel mondo dello spettacolo iniziavano a farsi largo idol fittizie generate al computer, esperimento che non ha mai preso del tutto il via ma che è stato ripreso di recente con le cosiddette conduttrici virtuali di telegiornali. Nel mondo dei videogame invece la cosa funzionò piuttosto bene e, con l'uscita di Rage Racer, Reiko Nagase si affermava come uno dei personaggi "non giocanti" più riusciti dell'industria dei videogame.

Gran parte del suo successo era dovuto soprattutto all'eccellente realizzazione tecnica del suo modello base anche se, shockando i suoi fan, il creatore di Reiko affermò che, mancando di un modello, aveva iniziato a "costruire" l'aspetto della ragazza partendo dalla sua stessa faccia!
Questa storia in parte ha danneggiato quello che si supponeva non fosse possibile danneggiare, ovvero il curriculum fittizio di un'immagine creata come testimonial. Nonostante questo Reiko Nagase continuava ad apparire sui calendari della Namco e con Ridge Racer Type 4 si confermava ancora una volta protagonista assoluta della sequenza introduttiva. Il successo della diva virtuale è continuato fino allo scorso Tokyo Game Show. Durante

In Giappone le Race Queen sono considerate le donne più belle, o almeno le più amate dagli otaku nipponici.

Questi sono alcuni link per poter scaricare delle fotografie scattate durante i più recenti eventi motoristici del Sol Levante:
Owww3.justnet.ne.jp/~camgal/
www.interq.or.jp/world/website/ a_haha/
www.campus.ne.jp/~racequen/komachi/komachi_top.html

tale avvenimento la Namco ha presentato per la prima volta Ridge Racer V per Playstation 2 e, interpretando in maniera personale il detto "console nuova vita nuova" (di fatto Ridge Racer V si è dimostrato un semplice remake del primo episodio) ha cambiato testimonial sostituendo Reiko Nagase con la più giovane Ai Fukami. I motivi del cambio strategico riguardano in linea di massima un cambio dei gusti del target della serie di Ridge Racer che, a seguito dell'uscita di Gran Turismo, si è sempre più uniformato ai ragazzi dai 14 e ai 18 anni a causa dello stile di gioco più semplicistico rispetto al titolo della Sony. Di conseguenza si è deciso di inserire un testimonial più giovane rimpiazzando appunto la ventiduenne Reiko Nagase con la diciottenne Ai Fukami. Ebbene si, per quanto sembri impossibile anche le ragazze

computerizzate invecchiano di anno in anno in base all'età stabilita al momento dell'introduzione, quindi possiamo aspettarci che anche la nuova arrivata venga sostituita da qui ai prossimi 3-4 anni. È da notare comunque che l'utilizzo di queste ragazze immagine (anche se sarebbe più corretto dire il contrario) stia arrivando ad un impasse e sarà interessante vedere se nei prossimi anni dilagheranno oppure spariranno come una moda passeggera come peraltro è stato previsto da alcuni osservatori di mercato.

Anche nei siti dei produttori giapponesi di accessori per automobili si possono trovare delle bellissime immagini.
Il più noto è sicuramente quello della Calsonic :
http://www.calsonic.co.jp/race/race.html

Il CD-Rom di PON PON è suddiviso in ben 13 sezioni.

Il menu principale permette una facile navigazione e non ci sono difficoltà a raggiungere velocemente le immagini, i video e le demo contenute nel CD.
Abbiamo cercato di inserire tutto il materiale che può interessare gli otaku del mondo hentai. Visto il successo che sta ottenendo questo formato, non potevamo non inserire anche noi dei file MP3. Certo forse le immagini sono più esplicite, ma non rimarrete delusi dai file che sono stati selezionati dalla redazione giapponese. Per i veri maniaci abbiamo anche creato una sezione "midi" dedicata esclusivamente alla musica dei videogiochi hentai.

Video

Nella sezione "Video" e "Anime" si possono vedere filmati Mpeg con le più recenti produzioni di OAV hentai e alcune fra le più belle star del mondo AV (porno giapponese) che si esibiscono in filmati soft.
Cliccando sul numero posto nella parte bassa dello schermo si fa partire il video corrispondente. Facendo doppio click sul video si può vedere il video a schermo intero (la qualità della visualizzazione dipende molto dalla configurazione del vostro computer). Per tornare alla modalità video "normale" bisogna premere il tasto "ESC" oppure cliccare sul tasto destro e deselezionare la modalità "Full Screen".
Se il vostro computer dovesse avere difficoltà a visualizzare i video Mpeg è necessario installare il file che si trova in basso a destra nel menu "Utility".

Videogiochi hentai

Per fare girare le demo è necessario avere installate le DirectX di Microsoft (per maggiori informazioni basta puntare il browser verso il sito www.microsoft.com).
Se si vogliono visualizzare le scritte giapponesi è necessario installare il programma NJWIN che trovate nella sezione "Utility".

Patch

In questo primo numero di PON PON abbiamo inserito una guida di CORRIDOR.
È possibile acquistare il gioco in molti negozi italiani (il prezzo dovrebbe essere inferiore alle 100mila lire), ma per poterlo giocare su un windows italiano è necessario installare queste due patch.
La procedura d'installazione è molto semplice, basta inserire il CD-Rom del gioco originale e procedere nell'installazione standard. Dopo aver completato l'installazione di Corridor, basta cercare nell'Harddisk la cartella che contiene il gioco e sostituire i vecchi file con le nuove versioni.

BLOOD ROYAL

Milte ha sempre vissuto nel lusso e nella libertà più assoluta, e Sakuya, presto o tardi avrebbe dovuto sacrificare la propria vita per la nazione... nonostante il loro passato abbia avuto circostanze diverse, questa sera sono entrambe nelle mie mani......

(ndr traduzione letterale del testo introduttivo del gioco giapponese)

Game SYSTEM & STORY

Una donna misteriosa con il volto coperto da un velo scuro accompagna la principessa Milte della Silvenia e la principessa Sakuya di Jilfan dal protagonista del gioco. Questa donna, che non rivela nè il suo nome nè le sue origini, sembra voglia affidarti il compito di insegnare ad essere ottime serve a queste due giovani donne che ha rapito. Il protagonista è un famoso pirata che si trova sulla terraferma per trovare il denaro necessario alla riparazione del suo vascello. Ovviamente, oltre al denaro, il pirata è molto interessato anche alle due ragazze...

La durata di insegnamento concessagli è di 45 giorni. Quale sarà la storia che verrà a comporsi fra il protagonista e le due principesse?

Un ricco menu di insegnamento

I play che puoi comandare ad ognuna delle principesse sono complessivamente di 38 tipi. Ovviamente, non ci sarà nessun riguardo verso il fatto che siano di sangue blu.

L'esercizio di divertire l'uomo con la bocca è solo l'inizio, c'è la possibilità di crescerle come due schiave tanto perfette da chiedere di propria iniziativa i giochi col fango, o di leccare lentamente tutto il corpo dell'uomo...

Durante la prima partita gli esercizi che si posso far compiere alle due sono limitati ad un certo numero, poichè entrambe le principesse sono vergini, ma aumentano con il procedere dell'insegnamento e degli oggetti raccolti.

Anche nuovi incontri

Per quanto siano due principesse di sangue reale, la gentilezza che esprimono nonostante si trovino in un luogo sconosciuto e lontano dalla loro terra nativa, è notevole. Dal tuo comportamento nei loro riguardi dipenderà la loro disponibilità a sottomettersi a nuovi giochi erotici. E in alcuni posti, incontrerai altre ragazze. Anche quella donna che ti ha portato questo lavoro a giudicare da ciò che trapelava dal velo...

Utilizzo del denaro per la compravendita degli item

Tutti gli oggetti vanno comprati con i tuoi soldi... nonostante tu sia un pirata nel tuo portafogli non ci sono che 2000$. A causa delle spese per la riparazione della tua nave, rischi di non poter vedere le due meravigliose fanciulle nei modi che più ti aggradano... Radunerai soldi facendo qualche lavoro saltuario e facendoteli prestare, per poter acquistare nuovi item e CG.

La città è un tesoro di incontri e item !!

Ecco alcuni tra gli shop ed i luoghi consigliati per fare ottimi incontri ed acquisti: Il negozio di Vali, Il negozio del palazzo, Il negozio di Susan, Il negozio di Rose, Il negozio di Peter, Il negozio di Edo, La piazza.

La principessa Milte

Ha i modi di fare un po' altezzosi ed è decisamente forte di carattere, ma è anche molto carina e pura (peccato che ragazze così esistono solo nei giochi hentai!). Diventerà la regine della Silvenia ed è cresciuta circondata dalle più alte attenzioni.

Il suo periodo mestruale va dal giorno 26 al 29, e dal 10 al 14.

Ecco alcuni tra gli item che hai con lei.

- Il vestito da meid (100$)
- Il vestito da principessa (5000$)
- Il vestito normale (50$)
- Il set per rasoi (300$)
- Il set di orecchini (500$)
- La candela (10$)
- Il set di collari (300$)
- Le scarpe (200$)
- Il set di corde e catene (200$)

La principessa Sakuya

È molto silenziosa e tranquilla, e nei suoi occhi si legge la tristezza. Se sotto pressione a causa dei mutamenti dell'ambiente o delle situazioni, può capitare che compia azioni inaspettate… ma sembra che non odi il sesso più di quanto faccia la principessa Milte.
Il suo periodo mestruale va dal giorno 35 al 38.
Ecco gli item che puoi utilizzare con Sakuya

- Il vestito da medi (100$)
- Il vestito da principessa (5000$)
- Il vestito normale (50$)
- Il set per rasoi (300$)
- Il coltello (10$)
- La candela (10$)
- La corda (100$)
- Il set per collari (300$)
- Le scarpe (500$)
- Il set per corde e catene (200$)

Ricorda che i 45 giorni con le due principesse voleranno, e se non sarai riuscito a conquistare un ending hentai con nessun personaggio nell'arco di tempo compreso nel tuo insegnamento, ti rimane l'ultima scelta possibile: o comprare una sola delle 2 principesse, o venderle entrambe. Le ending possono mutare a seconda del valore monetario acquisito dalle 2 principesse…

Ci sono ben 40 ending !!

È molto difficile arrivare all'ending desiderato la prima volta che si gioca. La seconda volta apparirà "La stanza segreta di Tom", che potrà rivelarsi utile in quanto sono nascosti degli indizie per arrivare agli ending; e se riesci ad imparare bene le modalità di salvataggio delle forze fisiche e psichiche delle ragazze, riuscirai a giungere al tuo ending molto più facilmente. Le sequenze hentai che potrai osservare negli ending non mancano di erotismo e sentimentalismo, nè di scene più profonde..

Innai Kansen 2

Story and System

Questo secondo capitolo della semi-sconosciuta serie Inaii Kaisen ha come palcoscenico un ospedale. Il protagonista Sakaguci ha il compito di ammaestrare angeli vestiti di bianco, affascinanti dottoresse, mogli insoddisfatte ed anche giovani ragazze.
La parte arcade del gioco ha un sistema semplice che tutti possono godersi, selezionando all'inizio del gioco il livello di difficoltà.
Gli stage che sono stati completati rimangono nel "mode" per poterli riguardare a proprio piacimento. Le scene in full voice e full motion sono stupende, anche se devo dire di non essere un appassionato di grembiuli bianchi.

Easy mode: Chi ha iniziato con questo livello può aver pensato che sia difficile... allora provi il livello Hard, e scoprirà che questo è solo una passeggiata.
Normal mode: Trascorso un periodo di tempo molte ragazze si faranno vive dalle tue parti ... te la cavi benone.
Hard mode: Tu sì che sei un playboy !

Innai Kansen 2 é composta da ben 20 storie, contenenti parti che possono essere supposte come il continuo delle storie precedenti, o essere connesse a storie ancora più vecchie, ed è piena di scene H. Appaiono i personaggi che più sono rimasti nel cuore dei player nell'opera precedente, e ci sono ben 13 bellissime donne tutte dotate di una voce sensuale.
Potete godervi tutti gli episodi anche nella modalità facile, ma per godervelo fin in fondo completatelo al livello HARD !!

Alcuni suggerimenti: non preoccupatevi troppo del tempo limitato, all'inizio è meglio non correre. È necessario considerare che il gioco di base è quello di creare le trappole ed attendere che il personaggio nemico ci caschi. Oltre il Normal mode è già di per sè pericoloso restare fermo nello stesso posto, quindi si consiglia di creare più trappole in diversi punti ed alternare il luogo d'attesa fra queste.
Inoltre dovete ricordare che l'obiettivo è quello di fare lo stage clear nel minor tempo possibile. È quindi bene fotografare dettagliatamente le posizioni degli item, in caso si richieda di prenderli tutti, o la posizione dei nemici, per poterne leggere le mosse, che cambiano a seconda della ragazza.

Per arrivare alla fine devi superare tutte e 20 le storie, ognuna delle quali ha il suo obiettivo e le sue condizioni. Ci sono 4 diverse tipologie di base per arrivare allo stage clear, e devi puntare a superarle tutte e 4. La prima consiste nel cercare di occupare più di una percentuale dell'area (nel primo quadro il 75%, nel 5 l'80%, nel nono l'85%, nel 13 il 90%, nel 17 il 95%).
L'obiettivo della seconda è quello di prendere tutti gli item. Per il terzo tipo bisogna catturare le ragazze nell'ordine stabilito, per cui è bene creare piccole trappole e tagliarle fuori piano piano. L'ultima tipologia è appartiene allo stage del boss, e l'obiettico è quello di sconfigere il nemico di turno.

Darcrows

La nuova opera della ALICE SOFT ha come palcoscenico un mondo simile all'Europa del Medioevo. Il compito è quello di raccogliere il denaro per il ripristino del tesoro nazionale, insegnando le tecniche erotiche alle belle donne della nazione vicina.

Calnea è stato amministrato da molti sovrani attraverso un lungo arco di tempo. La sua pace viene improvvisamente strappata dall'invasione del grande regno di Leven. Sono passati 6 mesi dall'inizio della guerra, il re di Calnea si ammala gravemente e le sue truppe perdono il controllo della battaglia...
Un giorno però, un misterioso uomo fa la sua prima comparsa nel castello, il suo nome è Cloud, vice capitano dei cavalieri, proprio colui che 8 anni è scomparso dal suo paese senza lasciar tracce. Cloud suggerisce alla regina di richiedere alla nazione vicina delle truppe d'appoggio, ma nei suoi occhi non vi era lo stesso sguardo che aveva nelle precedenti battaglie. Nei suoi occhi c'era un'altra luce, una luce sospetta...
Così apre il gioco, un opening avvolto nel mistero. Ovviamente il player indosserà le vesti del protagonista Cloud, ed avrà l'incarico di raccogliere il denaro necessario a raggruppare soldati, nonchè di guidarli nella battaglia contro le truppe nemiche. Ma il compito principale di questo gioco rimane quello di radunare il denaro: devi dare la regina e le due principesse come serve ad uomini ricchi e desiderosi in cambio di denaro. Quale sarà il destino del regno di Calnea, e quale quello delle tre serve faniculle ?

Ricorda che non puoi dare improvvisamente dei clienti alle principesse non appena ha inizio il gioco, devi innanzitutto far loro apprendere le tecniche necessarie alla soddisfazione dei clienti uomini. I gusti dei clienti possono variare da SM sino al COSPLA. Sta a te insegnare queste cose alla regina Elen, alla prima principessa Tiaris, ed alla seconda principessa Yurisia.

Note È una cosa abbastanza insolita, per un maker come l'ALICE SOFT, creare un gioco stile "ammaestramento". Inoltre, ci sono molte più scene hentai in CG di qualsiasi gioco finora prodotto dalla Alice. Attendete pure il gioco carichi di aspettative...

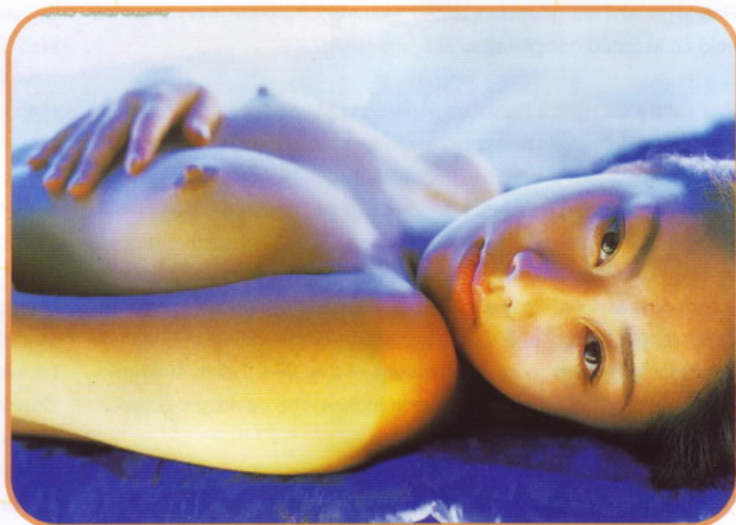
Balfis la principessa corazzata

Questo secondo capitolo di Baldrhead prodotto dalla Giga, è un arcade game in cui si scontrano dei robottoni guidati da ragazze.

Si può scegliere una delle 6 ragazze disponibili, le battaglie si svolgono uno contro uno, e comprendono combattimenti a distanza con l'utilizzo di laser e missili, o combattimenti ravvicinati corpo a corpo. L'esito delle battaglie dipende molto dalla vostra velocità con la tastiera (ma ovviamente si può utilizzare anche il joystick).

La ragazza che perde è costretta a spogliarsi davanti al pubblico che assiste al torneo. Durante la sequenza hentai non è permesso sfiorare le ragazze che subiscono "la penitenza", ma si possono schizzare con un liquido bianco...

La ragazza non può ribellarsi (nei giochi hentai c'è ancora giustizia!), l'esibizione continua fino a che la ragazza stessa cade vittima del piacere...

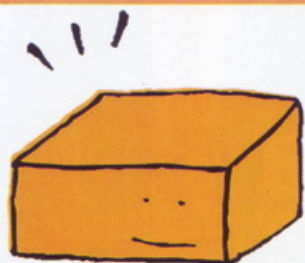
I combattimenti del torneo si svolgono ogni domenica, e durante la settimana è possibile prepararsi alla gara allenandosi a creare nuove tecniche di combattimento. Inoltre, vincendo la sfida si ottiene una somma di denaro che è possibile accumulare per acquistare nuove armi. Le hit combo si possono realizzare premendo in rapida successione i tasti di controllo.

Nel prossimo numero:

- Tutti i videogiochi più nuovi e le ultime novità giapponesi.
- Le idol giapponesi più belle.
- Un Cd-Rom pieno di demo e immagini hentai.
- Special: Fumika Suzuki

I migliori videogiochi hentai tradotti in italiano.

www.hobibox.com

In regalo, per i primi 1 0 lettori che ci scriveranno una lettera, c'é una copia di Ace of Spades 2.

Per il più fortunato fra quelli che c i spediranno un disegno un fumetto o una foto, c'é un altro regalo messo a disposizione dalla Hobibox Europe: un pacco contenente videogiochi originali giapponesi e gadgets vari!

TROPPI C#≠≠i
PER LA
TESTA?
Makoto Kobayashi
Porompompin
a giugno su
Up
YUI SHOP!
di Toshiki Yui
venite
a dare
una
sbirciatina
solo in libreria
VIETATO AI MINORI